

BAB III

METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan beberapa hal yang berkaitan dengan metode penelitian, yaitu: (a) desain penelitian; (b) pendekatan penelitian; (c) metode penelitian; (d) partisipan penelitian; (e) populasi dan sampel penelitian; (f) instrumen penelitian; (g) pengembangan instrument; (h) prosedur dan teknik pengolahan data; serta (i) prosedur penelitian.

3.3 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan oleh penyusun yaitu desain penelitian korelasional. Desain korelasional biasanya digunakan untuk mempelajari hubungan antara dua variabel atau lebih (Arifin, 2011, hlm.48). Berdasarkan hal tersebut, maka penyusun memilih desain penelitian korelasional karena dalam penelitian yang dilakukan memiliki tujuan untuk mengetahui terdapat atau tidaknya hubungan antara gaya humor dengan interaksi sosial terhadap seluruh siswa Jurusan Seni Teater SMK Negeri 10 Bandung. Namun, jika terdapat hubungan maka seberapa erat hubungan tersebut serta berarti atau tidaknya hubungan yang muncul. Pada desain korelasional, penyusun terlebih dahulu melakukan penyebaran angket gaya humor dan interaksi sosial pada populasi penelitian.

3.4 Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang dipilih dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan metode-metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel (Creswell, 2012, hlm. 5). Selain Creswell, adapula pernyataan lain yang disampaikan oleh Arikunto (2006, hlm.12) yang menyatakan bahwa pendekatan kuantitatif merupakan suatu pendekatan yang memungkinkan dilakukannya beberapa proses seperti adanya proses pencatatan dan penganalisaan data hasil penelitian dengan menggunakan perhitungan-perhitungan statistik, yang mana hal tersebut dimulai dari pengumpulan data, penafsiran data dan sampai penyajian hasil data.

Pada penelitian ini, penyusun memutuskan untuk menggunakan pendekatan kuantitatif yang mana pendekatan ini akan penyusun gunakan untuk mengukur gaya humor dan interaksi sosial seluruh siswa jurusan seni teater SMK Negeri 10 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017. Selanjutnya, data yang didapatkan diolah secara statistik dan dideskripsikan untuk mengetahui terdapat atau tidaknya hubungan antara gaya humor dengan interaksi sosial terhadap seluruh siswa Jurusan Seni Teater SMK Negeri 10 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017.

3.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif korelasional. Penelitian ditujukan untuk mengetahui hubungan suatu variabel dengan variabel yang lainnya. Hubungan antara satu variabel dengan beberapa variabel yang lain dinyatakan dengan besarnya koefisien korelasi dan keberartian (signifikansi) secara statistik (Sukmadinata, 2012, hlm. 56). Penelitian ini menggunakan deskriptif korelasional, yaitu menjelaskan terdapat atau tidaknya hubungan antar variabel. Jika memang terdapat hubungan, maka seberapa kuatkah hubungan tersebut, serta signifikan atau tidakkah hubungan tersebut (Arikunto, 2006, hlm. 270).

Rumusan masalah dalam analisis korelasional adalah apakah dua variabel berkorelasi. Dengan kata lain, apakah variabel interaksi sosial semakin bertambah besar dengan bertambahnya variabel gaya humor. Selanjutnya, analisis korelasional dilakukan dengan tujuan untuk menguji hubungan linear antara variabel-variabel (Kaplan dan Saccuzo, 2012, hlm. 66). Metode penelitian korelasional memiliki manfaat dalam mengungkap hubungan antar variabel melalui skor pada variabel lain. Kedua atau lebih variabel tersebut dikatakan berkorelasi positif jika nilai yang tinggi dalam suatu variabel berhubungan dengan variabel lain yang memiliki skor tinggi, sedangkan korelasi negatif jika nilai yang tinggi dalam suatu variabel berhubungan dengan variabel lain yang bernilai rendah (Emzir, 2008, hlm. 47).

Adapun secara khusus, jenis desain korelasional yang akan digunakan yaitu korelasi eksplanatori. Creswell (2012) menyatakan bahwa korelasi eksplanatori adalah desain korelasional di mana penyusun tertarik pada sejauh

mana dua atau lebih variabel bervariasi bersama-sama/*co-vary*. Hal itu menjelaskan perubahan dalam satu variabel yang tercermin ke dalam perubahan yang lain. Selain dari pada itu, jenis korelasi eksplanatori yang digunakan adalah *simple association* karena penelitian ini berfokus untuk mendeskripsikan hubungan antara dua variabel yaitu humor dengan interaksi sosial.

3.6 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian adalah siswa kelas X, XI dan XII jurusan seni teater di SMK Negeri 10 Bandung. Partisipan dipilih untuk mengontrol agar dalam penelitian ini yang beroperasi hanya variabel-variabel yang dimaksud dalam penelitian. Pemilihan partisipan juga dilakukan untuk mengetahui hubungan antara gaya humor dengan interaksi sosial pada siswa jurusan seni teater. Selain itu, di lingkungan siswa jurusan seni teater terdiri dari orang-orang yang memiliki tingkat humor dan interaksi sosial yang berbeda, sehingga siswa jurusan seni teater memiliki hambatan dalam mencapai standar kompetensi lulusan yang sudah ditetapkan oleh pemerintah.

Jumlah partisipan yang terlibat yaitu sebanyak 52 orang yang terdiri dari kelas X sebanyak 14 orang, kelas XI sebanyak 19 orang dan kelas XII sebanyak 19 orang. Adapun karakteristik yang spesifik dari partisipan adalah partisipan terdaftar sebagai siswa jurusan seni teater SMK Negeri 10 Bandung, bersedia mengikuti penelitian dari awal hingga akhir, dan bersedia mengisi angket penelitian tentang gaya humor dan interaksi sosial.

Selain itu, partisipan dipilih berdasarkan fenomena yang sedang terjadi diantara siswa jurusan seni teater yang mana fenomena tersebut berisi tentang hambatan siswa dalam melaksanakan kegiatan teater apabila teater tersebut dilakukan secara bersama-sama oleh siswa dari kelas X, XI, dan XII. Maka dari itu, partisipan memiliki hambatan dalam mencapai standar kompetensi lulusan yang sudah ditetapkan.

3.7 Populasi dan Sampel

3.5.1 Populasi

Pada bagian ini yang akan penyusun bahas pertama kali adalah tentang populasi penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa jurusan seni teater SMK Negeri 10 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017. Adapun rinciannya sebagai berikut.

Tabel 3.1
Populasi Responden
Siswa Seni Teater SMKN 10 Bandung

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah Siswa
1	X Seni Teater	7	7	14
2	XI Seni Teater	9	10	19
3	XII Seni Teater	7	12	19
Jumlah Siswa		23	29	52

Pertimbangan dalam menentukan populasi penelitian di SMK Negeri 10 Bandung adalah sebagai berikut:

- a. Melalui studi pendahuluan yakni ditemukannya permasalahan yang menunjukkan kurangnya penerapan strategi untuk mengatasi masalah penggunaan gaya humor bersifat negatif seperti menggunakan humor yang berlebihan terhadap teman dan guru yang mengakibatkan adanya hambatan dalam mencapai hubungan interpersonal.
- b. Menurut pemaparan guru bimbingan dan konseling di SMK Negeri 10 Bandung, suatu kegiatan teater dikatakan berhasil jika siswa mampu menunjukkan kemampuan interaksi sosial dan penggunaan gaya humornya yang bersifat positif ke dalam kegiatan tersebut. Namun, tidak semua siswa mampu menggunakan humornya (improvisasi tunggal) dengan baik, mereka justru lebih menggunakannya untuk menghina. Maka hal tersebut berpengaruh terhadap keberhasilan suatu kegiatan teater. Selain itu, rasa canggung juga dialami oleh beberapa siswa dari kelas X-XII yang disatukan dalam acara kegiatan teater tertentu. Hal tersebut dirasakan karena minimnya pengetahuan cara berkomunikasi yang baik terhadap orang lain, misalnya adalah kepada lawan main yang merupakan kakak kelasnya.

- c. Belum ada yang melakukan penelitian mengenai hubungan antara gaya humor dengan interaksi sosial pada siswa jurusan seni teater di SMK Negeri 10 Bandung.

3.5.2 Sampel

Sugiyono (2011, hlm 120) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Selain itu, sampel menurut Arikunto (2006, hlm. 131) adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh bagian dari populasi yakni berjumlah 52 siswa. Selain itu, Sugiyono (2011, hlm. 121) juga menyebutkan bahwa apabila populasi penelitian berjumlah kurang dari 100, maka sampel yang diambil adalah semuanya. Maka dari itu, penyusun memutuskan untuk menjadikan populasi penelitian sebagai sampel penelitian.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *non probability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2011, hlm. 127). Adapun jenis sampling yang digunakan untuk penelitian ini adalah *sampling jenuh*. Sugiyono (2011, hlm. 128) mengatakan bahwa *sampling jenuh* merupakan sampel yang mewakili seluruh populasi. Dalam penelitian ini, populasi penelitian berjumlah 52 orang yang merupakan siswa jurusan seni teater dari kelas X, XI, dan XII. Hal ini menjelaskan bahwa jumlah populasi kurang dari 100. Maka dari itu, sampel yang diambil adalah seluruh populasi.

3.8 Instrumen Penelitian

3.6.1 Definisi Operasional Variabel Gaya Humor

Humor adalah suatu keadaan atau situasi yang mampu membuat siswa seni teater tertawa. Selain itu, humor juga dapat digunakan untuk meningkatkan diri atau meningkatkan hubungan antar satu siswa dengan siswa yang lain. Setiap siswa seni teater memiliki perbedaan dalam merespon dan menggunakan humornya. Perbedaan dalam mengungkapkan humor inilah yang disebut dengan gaya humor. Gaya humor dikelompokkan menjadi empat kategori diantaranya yaitu *affiliative humor*, *self enhancing humor*, *aggressive humor* dan *self defeating*

humor. Keempat gaya humor tersebut dua diantaranya bersifat positif yakni *affiliative humor* dan *self enhancing humor*, dan dua diantaranya bersifat negatif yakni *aggressive humor* dan *self defeating humor*.

3.6.2 Definisi Operasional Variabel Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan sebuah proses hubungan antar satu siswa atau kelompok siswa seni teater yang mampu memengaruhi satu sama lain. Interaksi sosial pada siswa seni teater tidak akan terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yang diantaranya yaitu: 1) terjadinya kontak sosial yang terdiri dari adanya percakapan, saling pengertian, dan kerjasama antar kedua belah pihak; 2) terjadinya komunikasi yang terdiri dari adanya keterbukaan (*openness*), empati, dukungan, rasa positif, dan adanya kesamaan dengan orang lain.

3.6.3 Proses Pengembangan Instrumen

Metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian adalah teknik non tes dengan menggunakan instrumen berupa angket. Angket adalah sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur (responden). Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh penyusun dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2008, hlm. 199). Instrumen yang digunakan dalam penelitian terdiri dari angket gaya humor dan interaksi sosial terhadap seluruh siswa jurusan seni teater di SMK Negeri 10 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017.

3.6.4 Jenis Instrumen Penelitian

Jenis instrumen yang digunakan penyusun dalam penelitian ini adalah kuesioner (angket). Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang bisa dikatakan sangat efisien. Artinya, kuesioner ini memudahkan penyusun untuk mengetahui dengan jelas variabel yang akan diukur dan paham tentang apa yang bisa diharapkan dari responden. Tipe pertanyaan yang digunakan penyusun dalam penelitian ini adalah pertanyaan tertutup yang mana akan membantu responden untuk menjawab dengan cepat dan juga memudahkan penyusun dalam melakukan analisis data terhadap seluruh angket yang telah terkumpul.

Kelebihan dari metode angket adalah: (1) menghemat waktu yang artinya dengan waktu yang singkat, penyusun dapat memperoleh data, (2) menghemat biaya karena penyusun tidak memerlukan banyak peralatan, dan (3) menghemat tenaga. Adapun, kelemahan dari metode angket ini yaitu: (1) ada kemungkinan responden tidak jujur dalam memberikan jawaban atas pertanyaan yang disampaikan, dan (2) apabila pertanyaan kurang jelas dapat mengakibatkan responden tidak teliti dalam menjawabnya.

Angket pengungkap gaya humor dan interaksi sosial disusun menggunakan skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2011, hlm. 93). Terdapat tujuh alternatif jawaban dalam angket pengungkap humor ini yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Agak Setuju (AS), Ragu-Ragu (R), Agak Tidak Setuju (ATS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Sedangkan, dalam angket pengungkap interaksi sosial terdapat lima alternatif jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-Ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

3.9 Pengembangan Instrumen

3.7.1 Kisi-Kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen untuk mengungkap humor dan interaksi sosial siswa dikembangkan dari definisi operasional variabel penelitian. Kisi-kisi tersebut dibuat sebagai acuan dalam penelitian instrumen agar tetap sesuai dengan tujuan dari penelitian. Angket untuk mengungkap gaya humor siswa seni teater adalah *Humor Styles Questionnaire* dengan tujuan untuk memahami perbedaan individu dalam penggunaan gaya humor. Adapun angket untuk mengungkap kemampuan interaksi sosial siswa seni teater adalah skala interaksi sosial yang penyusun kembangkan sesuai dengan definisi operasional variabel yang telah dibuat.

Adapun, konstruk kisi-kisi serta aspek-aspek dalam instrumen *Humor Style Questionnaire* dan skala interaksi sosial tersaji pada Tabel 3.2. dan Tabel 3.3 dibawah ini:

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Instrumen *Humor Style Questionnaire*
(Sebelum Uji Kelayakan Instrumen)

Variabel	Kategori	Indikator	Nomor Item		Jumlah Item
			Item Positif (+)	Item Negatif (-)	
Gaya Humor	<i>Affiliative Humor</i>	Kategori gaya humor ini bertujuan untuk meningkatkan hubungan dengan orang lain.	5, 13, 21	1, 9, 17, 25, 29	8
	<i>Self Enhancing Humor</i>	Kategori gaya humor ini menekankan pada penggunaan humor untuk mempertahankan emosi positif untuk diri sendiri atau <i>defense mechanism</i> .	2, 6, 10, 14, 18, 26, 30	22	8
	<i>Aggressive Humor</i>	Kategori gaya humor ini mengacu kepada penggunaan humor untuk meremehkan orang lain.	3, 11, 19, 27	7, 15, 23, 31	8
	<i>Self Defeating Humor</i>	Kategori gaya humor ini menekankan pada penggunaan humor untuk merendahkan diri sendiri.	4, 18, 12, 20, 24, 28, 32	16	8
Total Item					32

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen Interaksi Sosial
(Sebelum Uji Kelayakan Instrumen)

Variabel	Dimensi	Indikator	Nomor Item		Jumlah Item
			Item Positif (+)	Item Negatif (-)	
Interaksi Sosial	Percakapan	a. Berbicara dengan orang tua	1	3	7
		b. Berbicara dengan teman dan guru	4	5,7	
		c. Melakukan kontak mata	2	6	
	Saling Pengertian	a. Menghargai orang lain	10	13	6
		b. Memberi kesempatan lawan bicara	9	11	
		c. Saling memahami perasaan satu sama lain	8	12	
	Bekerja sama	a. Kesiediaan untuk membantu	14, 20	18, 23	11
		b. Saling memberi dan menerima respon dari orang lain	16, 17	19, 21	
		c. Melakukan kegiatan bersama orang lain	15, 22	24	
	Keterbukaan	a. Kesiediaan untuk membuka diri	25, 28, 29	27, 30	7
		b. Bereaksi secara	26	31	

		jujur			
--	--	-------	--	--	--

Variabel	Dimensi	Indikator	Nomor Item		Jumlah Item
			Item Positif (+)	Item Negatif (-)	
Interaksi Sosial	Empati	a. Peka terhadap yang dialami orang lain	33, 36	34	6
		b. Menempatkan diri pada situasi yang dialami orang lain	32	35, 37	
	Memberikan dukungan atau motivasi	a. Saling memberikan dukungan satu sama lain	38	40	4
		b. Tidak mengevaluasi orang lain	41	39	
	Rasa Positif	a. Memberikan penilaian yang positif terhadap orang lain	42, 46	44, 48	7
		b. Menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan	45, 47	43	
	Adanya Kesamaan Dengan Orang Lain	a. Menganggap bahwa semua orang mempunyai kedudukan yang sama	49, 51, 53	50, 52	5
Total Item					53

3.7.2 Menyusun Item Butir Pernyataan

Berdasarkan kisi-kisi yang telah disusun, langkah berikutnya adalah menjabarkan kisi-kisi tersebut ke dalam butir-butir pernyataan. Pernyataan-pernyataan instrumen *Humor Styles Questionnaire* dan interaksi sosial dibuat berdasarkan aspek dan indikator yang telah dirumuskan dalam kisi-kisi setiap instrumen.

3.7.3 Melakukan Uji Kelayakan Instrumen

Uji kelayakan instrumen bertujuan agar penyusun mengetahui tingkat kelayakan instrumen dari segi bahasa, konstruk dan isi. Instrumen *Humor Styles Questionnaire* dan interaksi sosial yang telah disusun terlebih dahulu dilakukan uji kelayakan instrumen. Uji kelayakan instrumen dilakukan dengan cara menimbang setiap item pernyataan. Penimbangan dilakukan oleh dosen ahli diantaranya yaitu dosen dari jurusan bahasa inggris yakni Dr. Doddy Rusmono, MILS, dari jurusan bahasa indonesia yakni Yostiani Noor Asmi, M.Hum dan jurusan psikologi pendidikan dan bimbingan yakni Dr. Ipah Saripah, M.Pd., dan Dr. Nandang Budiman, M.Si.

Tabel 3.4
Hasil Judgement Instrumen *Humor Style Questionnaire*

Keterangan	No. Pernyataan	Jumlah
Memadai	1, 2, 4, 7, 10, 11, 12, 14, 15, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 27, 28, 29, 30, 32	20
Revisi	3, 5, 6, 8, 9, 13, 16, 20, 24, 25, 26, 31	12
Buang	-	-

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Instrumen *Humor Style Questionnaire*
(Setelah Uji Kelayakan Instrumen)

Variabel	Kategori	Indikator	Nomor Item		Jumlah Item
			Item Positif (+)	Item Negatif (-)	
Gaya	<i>Affiliative</i>	Gaya humor ini	5, 13,	1, 9, 17,	8

Humor	<i>Humor</i>	bertujuan untuk meningkatkan hubungan dengan orang lain.	21	25, 29	
--------------	--------------	--	----	--------	--

Variabel	Kategori	Indikator	Nomor Item		Jumlah Item
			Item Positif (+)	Item Negatif (-)	
Gaya Humor	<i>Self Enhancing Humor</i>	Gaya humor ini menekankan pada penggunaan humor untuk mempertahankan emosi positif untuk diri sendiri atau <i>defense mechanism</i> .	2, 6, 10, 14, 18, 26, 30	22	8
	<i>Aggressive Humor</i>	Gaya humor ini mengacu kepada penggunaan humor untuk meremehkan orang lain.	3, 11, 19, 27	7, 15, 23, 31	8
	<i>Self Defeating Humor</i>	Gaya humor ini menekankan pada penggunaan humor untuk merendahkan diri sendiri.	4, 8, 12, 20, 24, 28, 32	16	8

Tabel 3.6
Hasil *Judgement* Skala Interaksi Sosial

Keterangan	No. Pernyataan	Jumlah
Memadai	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 36, 37, 40, 41, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52	42
Revisi	6, 12, 17, 18, 19, 27, 35, 38, 39, 42, 53	11
Buang	-	-

Tabel 3.7
Kisi-Kisi Skala Interaksi Sosial
(Setelah Uji Kelayakan Instrumen)

Variabel	Dimensi	Indikator	Nomor Item		Jumlah Item
			Item Positif (+)	Item Negatif (-)	
Interaksi Sosial	Percakapan	a. Berbicara dengan orang tua	1	3	7
		b. Berbicara dengan teman dan guru	4	5,7	
		c. Melakukan kontak mata	2	6	
	Saling Pengertian	a. Menghargai orang lain	10	13	6
		b. Memberi kesempatan orang lain untuk bicara	9	11	
		c. Saling memahami perasaan satu sama lain	8	12	
	Bekerja sama	a. Kesiediaan untuk membantu orang lain	14, 20	18, 23	11
		b. Saling memberi dan menerima respon dari orang lain	16, 17	19, 21	
		c. Melakukan kegiatan bersama orang lain	15, 22	24	
	Keterbukaan	a. Bersedia membuka diri untuk menjalin komunikasi	25, 28, 29	27, 30	7
		b. Bereaksi secara jujur	26	31	

Variabel	Dimensi	Indikator	Nomor Item		Jumlah Item
			Item Positif (+)	Item Negatif (-)	
Interaksi Sosial	Empati	a. Memahami apa yang dibicarakan orang lain	33, 36	34	6
		b. Menempatkan diri pada situasi yang dialami orang lain	32	35, 37	
	Memberikan dukungan atau motivasi	a. Saling memberikan dukungan satu sama lain	38	40	4
		b. Peduli terhadap orang lain	41	39	
	Rasa Positif	a. Memberikan penilaian yang positif terhadap orang lain	42, 46	44, 48	7
		b. Menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan	45, 47	43	
	Adanya Kesamaan Dengan Orang Lain	a. Mengganggu bahwa semua orang mempunyai kedudukan yang sama	49, 51, 53	50, 52	5
Total Item					53

3.7.4 Uji Keterbacaan Item

Sebelum instrumen *humor style questionnaire* dan skala interaksi sosial dilakukan uji validitas, instrumen terlebih dahulu diuji keterbacaan kepada tiga orang siswa yang masing-masing terdiri dari kelas X, XI, dan XII SMK Negeri 10 Bandung yang tidak diikutsertakan dalam sampel penelitian namun memiliki karakteristik yang hampir sama dengan sampel penelitian. Uji keterbacaan tersebut memiliki tujuan untuk melihat sejauh mana keterbacaan instrumen oleh

responden sebelum digunakan untuk kebutuhan penelitian dari segi kata, kalimat, dan istilah secara utuh. Hasil uji keterbacaan menunjukkan bahwa item pernyataan pada angket *humor styles quetionnaire* dan skala interaksi sosial dapat dipahami siswa dan tidak terdapat kekeliruan.

3.7.5 Uji Validitas

Pengujian validitas yang dilakukan dalam penelitian melibatkan seluruh pernyataan yang terdapat dalam angket *Humor Styles Quetionnaire* dan skala interaksi sosial. Pengujian validitas digunakan untuk mengukur sejauh mana validitas atau keberhasilan instrumen dengan melalui penyebaran kuesioner. Pengujian validitas yang dilakukan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah pernyataan-pernyataan yang digunakan dalam penelitian ini sudah mengukur variabel-variabel dari penelitian yang dilakukan.

Sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur (Arikunto, 2006, hlm. 65), sehingga semakin tinggi nilai validasi maka menunjukkan semakin valid suatu instrumen. Pengujian validitas item dianalisis dengan menggunakan uji korelasi *Product Moment Pearson* yang dilakukan dengan bantuan program aplikasi *SPSS for Windows Versi 20.00*. Pengujian tersebut dilakukan dengan mengkorelasikan skor jawaban responden dari setiap item pertanyaan. Berikut disajikan rumus *Product Moment Pearson* dibawah ini:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = koefisien validitas butir soal
- N = banyak siswa peserta tes
- X = jumlah skor item
- Y = jumlah skor total

r_{xy} dikaitkan dengan tabel harga kritis produk moment. Instrumen dikatakan valid apabila jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ (Arikunto, 2006, hlm.162). Hasil uji validitas instrumen *Humor Styles Questionnaire* tersaji pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.8
Hasil Uji Validitas
Instrumen *Humor Styles Questionnaire*

Pernyataan	R hitung	R table	Keterangan
P1	0.0925	0.2732	TV
P2	0.3474	0.2732	V
P3	0.2310	0.2732	TV
P4	0.2392	0.2732	TV
P5	0.2587	0.2732	TV
P6	0.2102	0.2732	TV
P7	0.2612	0.2732	TV
P8	0.5150	0.2732	V
P9	0.3929	0.2732	V
P10	0.3618	0.2732	V
P11	0.4916	0.2732	V
P12	0.6535	0.2732	V
P13	0.1205	0.2732	TV
P14	-0.0170	0.2732	TV
P15	0.3372	0.2732	V
P16	0.5961	0.2732	V
P17	-0.0464	0.2732	TV
P18	0.3746	0.2732	V
P19	0.6000	0.2732	V
P20	0.6368	0.2732	V
P21	0.3197	0.2732	V
P22	0.2055	0.2732	TV
P23	0.2341	0.2732	TV
P24	0.4963	0.2732	V
P25	0.0564	0.2732	TV
P26	0.1354	0.2732	TV
P27	0.3698	0.2732	V
P28	0.4504	0.2732	V
P29	0.1678	0.2732	TV
P30	0.4376	0.2732	V
P31	0.0265	0.2732	TV

Pernyataan	R hitung	R tabel	Keterangan
P32	0.2854	0.2732	V

Berdasarkan tabel tersebut, item yang memiliki nilai diatas 0,2732 dikategorikan sebagai item valid yang mana $r_{\text{tabel}} = 0,2732$ sehingga r_{hitung} yang kurang dari r_{tabel} merupakan item yang tidak valid. Kesimpulannya adalah dari 32 item pernyataan variabel humor hanya 17 item yang dinyatakan valid, oleh karena itu 17 item tersebut dapat dilanjutkan ke perhitungan selanjutnya yaitu uji reliabilitas.

Tabel 3.9
Hasil Uji Validitas
Skala Interaksi Sosial

Pernyataan	R hitung	R table	Keterangan
P1	0.0262	0.2732	TV
P2	0.0974	0.2732	TV
P3	0.1242	0.2732	TV
P4	0.2237	0.2732	TV
P5	0.2001	0.2732	TV
P6	0.2015	0.2732	TV
P7	0.1776	0.2732	TV
P8	0.2704	0.2732	TV
P9	0.5091	0.2732	V
P10	0.4874	0.2732	V
P11	0.4467	0.2732	V
P12	0.2900	0.2732	V
P13	0.1405	0.2732	TV
P14	0.5500	0.2732	V
P15	0.3205	0.2732	V
P16	0.3802	0.2732	V
P17	0.0511	0.2732	TV
P18	0.1195	0.2732	TV
P19	0.1967	0.2732	TV
P20	0.4972	0.2732	V
P21	0.1117	0.2732	TV
P22	0.1011	0.2732	TV
P23	-0.1334	0.2732	TV

P24	0.3683	0.2732	V
Pernyataan	R hitung	R tabel	Keterangan
P25	0.2922	0.2732	V
P26	-0.2709	0.2732	TV
P27	0.4225	0.2732	V
P28	0.4257	0.2732	V
P29	0.5193	0.2732	V
P30	0.1655	0.2732	TV
P31	0.2726	0.2732	TV
P32	0.3197	0.2732	V
P33	0.3658	0.2732	V
P34	0.4937	0.2732	V
P35	0.3029	0.2732	V
P36	0.5077	0.2732	V
P37	0.0460	0.2732	TV
P38	0.2808	0.2732	V
P39	0.2204	0.2732	TV
P40	0.0525	0.2732	TV
P41	0.3975	0.2732	V
P42	0.2934	0.2732	V
P43	0.3955	0.2732	V
P44	0.2228	0.2732	TV
P45	0.3522	0.2732	V
P46	0.1826	0.2732	TV
P47	0.4947	0.2732	V
P48	0.4096	0.2732	V
P49	0.6493	0.2732	V
P50	-0.1613	0.2732	TV
P51	0.4004	0.2732	V
P52	0.1863	0.2732	TV
P53	0.5013	0.2732	V

Mengacu pada tabel di atas diketahui sebanyak 28 item memiliki nilai r_{hitung} yang melebihi nilai r_{tabel} . Maka dapat disimpulkan bahwa 28 item pernyataan pada variabel interaksi sosial telah valid dan dinyatakan dapat dilanjutkan ke perhitungan selanjutnya yaitu uji reliabilitas.

Berdasarkan hasil pengolahan data, kesimpulan dari hasil uji validitas pada instrumen *Humor Styles Questionnaire* menunjukkan 17 item dinyatakan valid dan

15 item dinyatakan tidak valid sedangkan pada instrumen interaksi sosial, menunjukkan 28 item dinyatakan valid dan 25 item dinyatakan tidak valid.

3.7.6 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk menunjukkan sejauh mana suatu hasil pengukuran relatif konsisten apabila pengukuran diulangi lebih dari sekali. Uji reliabilitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah kuesioner yang digunakan dalam suatu penelitian memberikan ukuran yang konstan atau tidak. Konsep reliabilitas ini erat kaitannya dengan sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya atau tidak.

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan metode koefisien *Cronbach's Alfa* yang merupakan program *SPSS for Windows Versi 20.00*. Koefisien *Cronbach's Alfa* merupakan koefisien yang paling sering digunakan karena koefisien ini digunakan untuk menggambarkan variasi item-item seperti pada skala *likert*. Rumus *Cronbach's Alfa* adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas yang dicari

n = jumlah item pernyataan yang diuji

$\sum \sigma_t^2$ = jumlah varian skor tiap-tiap item

σ_t^2 = varians total

Tabel 3.10
Kriteria Keterandalan (Reliabilitas) Instrumen

Nilai <i>Cronbach's Alfa</i>	Keterangan
$0,800 \leq r \leq 1,00$	Derajat keterandalan sangat tinggi
$0,600 \leq r \leq 0,800$	Derajat keterandalan tinggi
$0,400 \leq r \leq 0,600$	Derajat keterandalan cukup
$0,200 \leq r \leq 0,400$	Derajat keterandalan rendah
$0,000 \leq r \leq 0,200$	Derajat keterandalan sangat rendah

(Arikunto, 2006, hlm. 75)

Uji reliabilitas dilakukan pada instrumen *Humor Styles Questionnaire* maupun skala interaksi sosial dengan menggunakan metode koefisien *Cronbach's Alfa* yang merupakan bagian dari program *SPSS for Windows Versi 20.00*. Berikut pemaparan hasil uji reliabilitas dari instrumen *Humor Styles Questionnaire*:

Tabel 3.11
Hasil Uji Reliabilitas Variabel Humor

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,796	17

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen *Humor Styles Questionnaire* menunjukkan bahwa nilai reliabilitas instrumen adalah sebesar 0,796, artinya instrumen ini dinyatakan memiliki tingkat konsistensi yang tinggi. Dengan kata lain, instrumen tersebut mampu menghasilkan skor yang konsisten pada setiap item dan layak digunakan untuk penelitian.

Tabel 3.12
Hasil Uji Reliabilitas Variabel Interaksi Sosial

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,846	28

Adapun hasil uji reliabilitas instrumen interaksi sosial menunjukkan bahwa nilai reliabilitas instrumen adalah sebesar 0,846, artinya instrumen ini dinyatakan memiliki tingkat konsistensi yang sangat tinggi. Instrumen ini juga mampu menghasilkan skor yang konsisten pada setiap item dan layak digunakan untuk penelitian.

3.10 Prosedur dan Teknik Pengolahan Data

3.8.1 Verifikasi Data

Verifikasi data merupakan suatu langkah pemeriksaan terhadap data yang diperoleh dalam rangka pengumpulan data yang digunakan untuk menyeleksi atau memilih data yang memadai untuk diolah. Adapun tahapan verifikasi yang dilakukan terdiri dari:

- Penyusun melaksanakan pengecekan jumlah angket yang sudah terkumpul
- Penyusun melaksanakan tabulasi data yaitu penyusun merekap data yang diperoleh dari responden dengan melakukan penyekoran sesuai dengan tahapan penyekoran yang telah penyusun tetapkan
- Penyusun melaksanakan perhitungan statistik sesuai dengan analisis yang dibutuhkan

3.8.2 Penyekoran Data

Setelah data sudah terkumpul maka proses selanjutnya yakni diolah yang kemudian diberi skor sesuai dengan ketentuan. Adapun metode penyekoran angket pengungkap *Humor Styles Quetionnaire* dan interaksi sosial yaitu menggunakan metode skala Likert yang mana skala tersebut digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2010, hlm. 134). Responden diminta untuk memberikan skor yang sesuai pada setiap butir mulai dari skala satu sampai dengan tujuh untuk instrumen *Humor Styles Quetionnaire* dengan keterangan yaitu sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), agak tidak setuju (ATS), netral (N), agak setuju (AS), setuju (S), sangat setuju (SS). Selanjutnya, untuk instrumen interaksi sosial responden diminta memberikan skor yang sesuai pada setiap butir mulai dari skala satu sampai dengan lima diantaranya yaitu sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), ragu-ragu (R), setuju (S), dan sangat setuju (SS).

Tabel 3.13
Pola Skor Opsi Alternatif Respon *Model Summated Rating* (Likert)
Humor Style Quetionnaire

Pernyataan	Skor Tujuh Opsi Alternatif Respon						
	SS	S	AS	N	ATS	TS	STS

<i>Favorable</i>	7	6	5	4	3	2	1
<i>Un-favorable</i>	1	2	3	4	5	6	7

Tabel 3.14
Pola Skor Opsi Alternatif Respon *Model Summated Rating* (Likert)
Interaksi Sosial

Pernyataan	Skor Lima Opsi Alternatif Respon				
	SS	S	R	TS	STS
<i>Favorable</i>	5	4	3	2	1
<i>Un-favorable</i>	1	2	3	4	5

3.8.3 Analisis Data

3.8.3.1 Uji Normalitas Data

Data-data bertipe skala pada umumnya mengikuti asumsi distribusi normal. Hal ini juga diungkapkan oleh Sugiyono (2010, hlm. 241) yang menyatakan bahwa penggunaan statistik parametris memiliki syarat bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Adapun untuk mengetahui kepastian sebaran data yang diperoleh harus dilakukan uji normalitas terhadap data yang bersangkutan. Uji normalitas data dilakukan pada kedua variabel yang akan diteliti. Variabel bebas (X) adalah gaya humor dan variabel terikat (Y) adalah interaksi sosial. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan memanfaatkan layanan program SPSS *for windows* 20.0.

Uji normalitas dipenuhi jika hasil uji tidak signifikan untuk suatu taraf signifikansi (α) tertentu. Menurut Noor (2012, hlm. 178), terdapat cara untuk mengetahui signifikan atau tidaknya hasil uji normalitas yaitu dengan memperhatikan bilangan pada kolom signifikansi (Sig.). Selain itu, ketentuan normalitas suatu data dapat dilihat pada kriteria yang berlaku sebagai berikut :

1. Tetapkan taraf signifikansi uji misalnya $\alpha = 0,05$.
2. Setelah menetapkan taraf signifikansi lalu bandingkan ρ dengan taraf signifikansi yang diperoleh.

3. Jika hasil dari signifikansi diperoleh $> \alpha$, maka dapat dipastikan sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
4. Sebaliknya, jika hasil signifikansi yang diperoleh $< \alpha$, maka sampel dipastikan bukan berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *kolmogorov smirnov* satu arah. Hipotesis dalam pengambilan keputusan berdasarkan uji *kolmogorov smirnov* adalah sebagai berikut:

1. $H_0 = 0$ sampel terdistribusi normal.
2. $H_1 = 0$ sampel terdistribusi tidak normal.

Adapun dasar pengambilan keputusan diantaranya yaitu:

1. Jika nilai Asymp. Sig (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.
2. Jika nilai Asymp. Sig (2-tailed) $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Selanjutnya, hasil uji normalitas pada variabel X yakni humor dan variabel Y yakni interaksi sosial tersaji dalam Tabel 3.15 dibawah ini:

Tabel 3.15
Hasil uji normalitas *one-sample kolmogorov smirnov Test*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Interaksi	,137	52	,016	,932	52	,005
Humor	,067	52	,200 [*]	,986	52	,783

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas *one-sample kolmogorov smirnov Test* dengan bantuan program SPSS for windows 20.0, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) (Asymo. Sign 2-tailed) sebesar 0,016 dan 0,200. Dalam hitungan tersebut karena salah satu variabel tidak signifikansi atau nilai Sig. kurang dari 0,05 yakni variabel interaksi sosial sebesar 0,016. Kesimpulannya nilai Asymp. Sig (2-tailed) $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya sampel terdistribusi tidak normal.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi tidak normal, sehingga dalam pengolahan data dapat menggunakan uji korelasi dengan menggunakan analisis nonparametrik Spearman's rho.

3.8.3.2 Uji Korelasi

Uji korelasi ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas (*independent*) yaitu gaya humor dengan variabel terikat (*dependent*) yaitu interaksi sosial. Adapun untuk mengetahui seberapa besar hubungan antara kedua variabel penelitian, teknik statistik yang digunakan adalah koefisien korelasi *rank* atau koefisien korelasi *Spearman rho* yang dihitung dengan bantuan program IBM SPSS Statistics Versi 20.0.

Kuat tidaknya suatu hubungan dapat ditandai dengan besarnya koefisien korelasi yang didapatkan dari hasil uji korelasi. Pernyataan tersebut juga diperjelas oleh Ahli Statistik Furqon (2009, hlm. 99) yang menyatakan bahwa untuk membaca koefisien korelasi bisa dibaca tanpa memperhatikan tanda aljabar. Pada umumnya koefisien korelasi akan bergerak antara 0,00 sampai dengan 1,00 yang artinya jika koefisien korelasi tersebut semakin mendekati 1,00 maka dapat dipastikan bahwa hubungan tersebut semakin kuat, namun sebaliknya apabila koefisien korelasi mendekati nol (0,00) maka hal tersebut menandakan bahwa hubungan itu lemah.

3.8.3.3 Uji Linieritas

Dalam dunia penelitian, uji linieritas memiliki fungsi untuk mengetahui hubungan antara dua variabel yaitu ada atau tidaknya signifikansi keterkaitan variabel satu dengan yang lain, serta linear atau tidakkah sifatnya. Berikut dibawah ini rumus uji liniertitas:

$$Y = a + bX_1$$

harga koefisien a dan b dapat dihitung dengan rumus:

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X_1^2) - (\sum X_1)(\sum XY)}{(N \cdot \sum X_1^2) - (\sum X_1)^2}$$

$$b = \frac{(N \cdot \sum X_1 Y) - (\sum X_1)(\sum Y)}{(N \cdot \sum X_1^2) - (\sum X_1)^2}$$

Keterangan:

Y = Variabel terikat

X_1 = Variabel bebas

a = Konstanta intersep

b = (slop/kemiringan) koefisien regresi Y atas X

Pengujian liniertitas pada *SPSS for Windows Versi 20.0* menggunakan *test for linearity* dengan taraf signifikansi 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear bila signifikansi bernilai lebih dari 0,05. Untuk selengkapnya perhatikan tabel 3.16 dibawah ini:

Tabel 3.16
Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)			3667,814	33	111,146	,844	,674
interaksi * humor	Between	Linearity	51,829	1	51,829	,393	,538
	Groups	Deviation from	3615,985	32	113,000	,858	,658
		Linearity					
	Within Groups		2371,417	18	131,745		
Total			6039,231	51			

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada *Deviation from Linearity* sebesar 0,658 yang artinya signifikansi lebih dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel terdapat hubungan yang linear sehingga asumsi linieritas terpenuhi.

3.8.3.4 Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi merupakan kuadrat dari koefisien korelasi (r_{xy}^2). Koefisien determinasi jika dikalikan dengan 100% dapat menafsirkan persentase variansi bersama atau besarnya hubungan dari variabel X yaitu humor dengan variabel Y yaitu interaksi sosial (Furqon, 2009, hlm. 100). Adapun rumus untuk mendapatkan koefisien determinasi adalah:

$$KD = r_{xy}^2 \times 100\%$$

Dengan keterangan sebagai berikut:

KD = Koefisien Determinan

r_{xy} = Koefisien Korelasi

Untuk mengetahui besar kecilnya koefisien determinasi yang dihasilkan mengacu pada ketentuan sebagai berikut.

Tabel 3.17
Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi
Koefisien Determinasi

Nilai KD (%)	Tingkat Hubungan
81 – 100	Sangat Kuat
61 – 80	Kuat
41 – 60	Cukup Kuat
21 – 40	Rendah
0 – 20	Sangat Rendah

(Akdon & Hadi (dalam Amelia, A., 2016, hlm.68)

3.8.4 Kategorisasi Data

Data yang diperoleh dari hasil penyebaran angket *humor styles questionnaire* dan interaksi sosial kemudian diolah dengan menetapkan ke dalam empat kategori untuk variabel gaya humor diantaranya *affiliative humor*, *self enhancing humor*, *aggressive humor*, dan *self defeating humor* serta tiga kategori untuk variabel interaksi sosial diantaranya yaitu tinggi, sedang dan rendah.

Secara spesifik penentuan skor dari data responden akan diperoleh Xmax dan Xmin. Adapun dalam proses hitungannya, Xmax diartikan sebagai data skor tertinggi responden dan Xmin yaitu data skor terendah responden. Untuk

menghasilkan rentang, maka skor tertinggi responden harus dikurangi data skor terendah responden, sedangkan untuk memperoleh interval bisa menggunakan rumus konversi skor (Furqon, 2009) yang tersedia seperti dibawah ini:

$$\text{Rentang} = X_{\max} - X_{\min}$$

Kelas = kategori konversi skor

$$\text{Interval} = \frac{\text{rentang}+1}{3}$$

Berdasarkan rumus tersebut maka dapat dihasilkan bahwa kategori untuk skor *humor style questionnaire* siswa berkisar pada interval 14 sedangkan kategori untuk interaksi sosial dengan rumus yang sama berkisar pada interval 21. Secara rinci kategori pengelompokkan strategi *humor style questionnaire* dan interaksi sosial disajikan dalam Tabel 3.18 dan 3.19 sebagai berikut:

Tabel 3.18
Kategori Pengelompokkan *Humor Styles Questionnaire* Siswa Seni Teater SMK Negeri 10 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017

Kategori	Rentang Skor
<i>Affiliative humor</i>	91-104
<i>Self-enhancing humor</i>	77-90
<i>Aggressive humor</i>	63-76
<i>Self-defeating humor</i>	49-62

Tabel 3.19
Kategori Pengelompokkan interaksi sosial Siswa Seni Teater SMK Negeri 10 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017

Kategori	Rentang Skor
Tinggi	113-133
Sedang	92-112
Rendah	71-91

Untuk lebih jelas, pembagian kategori *Humor Styles Questionnaire* dan interaksi sosial disajikan dalam Tabel 3.20 dan 3.21 sebagai berikut.

Tabel 3.20
Interpretasi Kategori *Humor Styles Questionnaire*

Kategori	Interpretasi
<i>Affiliative humor</i> 91-104	Pada kategori ini siswa memiliki kecenderungan untuk menceritakan hal-hal yang lucu, membuat lelucon, dan mampu menghibur orang lain. Selain itu, siswa pada kategori ini juga menggunakan gaya humor untuk memperkuat hubungan dengan orang lain. Lebih jelasnya, gaya humor ini tidak menyakiti orang lain dan bertujuan untuk meningkatkan hubungan interpersonal.
Kategori	Interpretasi
<i>Self-enhancing humor</i> 77-90	Pada kategori ini siswa menggunakan gaya humornya sebagai <i>coping mechanism</i> . Disisi lain, siswa pada kategori ini juga memiliki kecenderungan untuk mempertahankan emosi positif khususnya untuk diri sendiri.
<i>Aggressive humor</i> 63-76	Pada kategori ini siswa menggunakan gaya humornya untuk mengkritik orang lain, seperti <i>sarkasme</i> , mengejek, dan meremehkan orang lain.
<i>Self-defeating humor</i> 49-62	Pada kategori ini gaya humor yang digunakan siswa cenderung digunakan untuk meremehkan diri sendiri seperti mencoba untuk menghibur orang lain dengan melakukan atau mengatakan hal-hal yang lucu tentang diri sendiri dan tertawa bersama orang lain ketika dirinya diejek atau diremehkan.

Tabel 3.21
Interpretasi Kategori Interaksi Sosial

Kategori	Interpretasi
Tinggi 113-133	Pada kategori ini siswa memiliki kemampuan berinteraksi sosial yang tinggi, yang tercermin

	dengan adanya percakapan, saling pengertian, bekerja sama dan keterbukaan yang tinggi, serta empati, motivasi, rasa positif dan adanya kesamaan dengan orang lain yang tinggi.
Sedang 92-112	Pada kategori ini siswa memiliki kemampuan berinteraksi sosial yang cukup tinggi, yang tercermin dengan adanya percakapan, saling pengertian, bekerja sama dan keterbukaan yang cukup tinggi, serta empati, motivasi, rasa positif dan adanya kesamaan dengan orang lain yang cukup tinggi.
Kategori	Interpretasi
Rendah 71-91	Pada kategori ini siswa memiliki kemampuan berinteraksi sosial yang rendah, yang tercermin dengan adanya percakapan, saling pengertian, bekerja sama dan keterbukaan yang rendah, serta empati, motivasi, rasa positif dan adanya kesamaan dengan orang lain yang rendah.

3.11 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian hubungan antara gaya humor dengan interaksi sosial terhadap siswa jurusan seni teater terdiri dari empat tahap, yaitu:

3.9.1 Tahap persiapan. Pada tahap persiapan ini, kegiatan yang pertama kali dilakukan oleh penyusun adalah melaksanakan seminar proposal skripsi yang mana setelah kegiatan tersebut selesai, proposal tersebut sudah disetujui oleh dosen pembimbing. Berikutnya, penyusun melakukan studi pendahuluan terhadap fenomena yang akan dibahas dalam penelitian skripsi. Adapun kegiatan selanjutnya adalah penelitian dan pengembangan instrumen berupa angket *humor styles questionnaire* dan interaksi sosial terhadap siswa jurusan seni teater SMK Negeri 10 Bandung. Setelah dilakukan kegiatan tersebut, maka penyusun pun melanjutkan kegiatan lain

yakni *judgment* instrumen oleh para dosen ahli sebelum instrumen disebarkan kepada responden.

3.9.2 Tahap pengumpulan data. Kegiatan yang pertama kali dilakukan pada tahap pengumpulan data adalah perizininan penelitian yang diperoleh dari Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Kepala Sekolah SMK Negeri 10 Bandung. Setelah mendapatkan perizinan dari pihak-pihak yang terkait, penyusun melaksanakan pengumpulan data pada populasi yaitu seluruh siswa jurusan seni teater SMK Negeri 10 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017.

3.9.3 Tahap pengolahan data. Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini yaitu penyusun melakukan tabulasi data dan penyekoran data. Penyekoran data dilakukan sesuai dengan skor skala Likert kemudian data dikelompokkan sesuai dengan kaidah yang telah dirumuskan. Kegiatan terakhir pada tahap pengolahan data adalah penyusun melakukan analisis data.

3.9.4 Tahap penyelesaian. Pada tahapan ini, penyusun merumuskan pembahasan dari hasil pengolahan data, serta merumuskan simpulan dari hasil penelitian dan rekomendasi untuk penyusun selanjutnya.